BAB V PENUTUP

5.1 Penutup

Berdasarkan seluruh proses pengamatan, pelaksanaan, serta refleksi yang telah dilakukan selama penerapan pembelajaran berbantuan alat peraga SINAPUMA pada materi IPA dan IPS di kelas V MI Dewi Masyithoh 02 Banyumudal, dapat disimpulkan bahwa penerapan media konkret dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat positif terhadap kualitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi siswa. Selama proses pengajaran, penulis menemukan bahwa siswa menjadi lebih terlibat secara aktif, menunjukkan antusiasme yang tinggi, serta mampu mengikuti setiap tahapan pembelajaran dengan penuh perhatian. Pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, di mana siswa hanya duduk dan menerima informasi dari guru, tetapi berubah menjadi proses belajar yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, di mana setiap siswa dapat mengalami, mengamati, berdiskusi, serta mengeksplorasi konsep secara langsung melalui alat peraga yang disediakan.

Selain itu, penerapan alat peraga SINAPUMA berhasil memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep IPA dan IPS secara lebih mendalam. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa untuk tidak sekadar menghafal fakta atau rumus, tetapi mampu menjelaskan fenomena, mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, dan menyelesaikan permasalahan yang lebih kompleks secara mandiri maupun dalam kelompok. Aktivitas pembelajaran yang memadukan pengamatan, praktik langsung, serta diskusi kelompok membuat proses belajar menjadi bermakna, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, serta kemampuan bekerja sama yang menjadi kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Selama pelaksanaan pembelajaran, penulis juga mengamati adanya peningkatan sikap positif pada siswa. Mereka lebih percaya diri, lebih berani menyampaikan pendapat, lebih bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan lebih menghargai pendapat teman-temannya. Proses pembelajaran yang menggunakan alat peraga memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman nyata, mencoba berbagai kemungkinan solusi, dan belajar dari kesalahan dengan cara yang aman dan terarah. Selain aspek akademik, penerapan alat peraga ini juga berdampak pada pengembangan karakter siswa, seperti rasa ingin tahu, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, serta kemampuan menghargai orang lain, yang menjadi bagian penting dari pendidikan karakter di sekolah dasar.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran juga terdapat beberapa kendala yang perlu menjadi perhatian. Kendala yang muncul antara lain keterbatasan jumlah alat peraga, waktu yang terbatas untuk menyelesaikan seluruh kegiatan, perbedaan kemampuan awal siswa, serta kesiapan beberapa siswa dalam mengikuti setiap tahapan

pembelajaran. Penulis menyadari bahwa kendala tersebut tidak dapat dihindari sepenuhnya, tetapi dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di masa yang akan datang. Dengan demikian, pengalaman pengembangan pembelajaran berbantuan alat peraga SINAPUMA ini tidak hanya memberikan hasil positif dalam peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan siswa, tetapi juga menjadi pengalaman berharga bagi penulis sebagai guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

5.2 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang telah dilakukan selama pelaksanaan pengembangan pembelajaran berbantuan alat peraga SINAPUMA di kelas V MI Dewi Masyithoh 02 Banyumudal, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa

   Penerapan alat peraga SINAPUMA terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi IPA dan IPS. Siswa tidak hanya menghafal materi secara pasif, tetapi mampu mengenali, membedakan, menjelaskan, dan menerapkan konsep secara aktif, baik dalam konteks pembelajaran di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan siswa untuk mengaitkan konsep dengan fenomena nyata menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan alat peraga mampu membangun pemahaman yang mendalam dan bermakna, sehingga tidak mudah terlupakan.

2. Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar

   Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan yang signifikan. Mereka menjadi lebih bersemangat mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, lebih antusias dalam melakukan diskusi kelompok, berani mengajukan pertanyaan, dan termotivasi untuk menemukan jawaban sendiri melalui pengalaman belajar yang nyata. Aktivitas belajar yang interaktif dengan media konkret membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa merasa dilibatkan secara penuh dalam proses pembelajaran dan tidak hanya menjadi penerima informasi pasif.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Karakter Siswa

   Pembelajaran berbantuan alat peraga juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan sosial dan karakter siswa. Melalui kegiatan kelompok dan diskusi, siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, menyampaikan ide secara jelas, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Selain itu, mereka belajar disiplin, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan menunjukkan rasa empati terhadap teman yang

mengalami kesulitan. Aspek afektif dan karakter ini menjadi bagian penting dari pendidikan holistik yang diupayakan di sekolah dasar.

4. Faktor Pendukung dan Kendala

   Keberhasilan penerapan pembelajaran berbantuan alat peraga didukung oleh motivasi belajar siswa, dukungan guru, kesiapan media pembelajaran, serta lingkungan kelas yang kondusif. Namun, beberapa kendala juga ditemui, seperti keterbatasan jumlah alat peraga untuk setiap kelompok, perbedaan kemampuan awal siswa, keterbatasan waktu, dan kebutuhan pendampingan ekstra bagi siswa yang kurang aktif. Kendala tersebut menjadi bahan evaluasi penting untuk perbaikan pelaksanaan pembelajaran di masa yang akan datang, sehingga inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara lebih optimal dan merata bagi seluruh peserta didik.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbantuan alat peraga SINAPUMA memberikan dampak positif yang nyata terhadap kualitas pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain meningkatkan pemahaman konsep, metode ini juga menumbuhkan motivasi belajar, keaktifan, keterampilan sosial, serta karakter siswa yang menjadi fondasi penting dalam pendidikan dasar.

5.3 Saran

Berdasarkan pengalaman, refleksi, dan hasil yang diperoleh dari penerapan pembelajaran berbantuan alat peraga SINAPUMA, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru disarankan untuk terus mengembangkan metode dan strategi pembelajaran berbasis media konkret agar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih optimal dan bermakna. Guru juga perlu melakukan perencanaan yang matang, termasuk penyusunan tahapan pembelajaran, alokasi waktu yang cukup, pembagian kelompok yang seimbang, serta pendampingan individual bagi siswa yang memerlukan bantuan tambahan. Dengan demikian, semua siswa dapat terlibat aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang maksimal.

2. Bagi Sekolah

   Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti jumlah alat peraga yang cukup, ruang kelas yang kondusif, serta fasilitas penunjang lainnya. Dukungan administrasi dan kebijakan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi Siswa

   Siswa diharapkan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dengan mengikuti seluruh tahapan kegiatan, aktif berdiskusi, bekerja sama, dan belajar dari pengalaman nyata yang diberikan. Siswa juga dianjurkan untuk mengembangkan kemandirian belajar, mengeksplorasi konsep lebih jauh, serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan sikap aktif dan partisipatif, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan yang lebih lengkap.

4. Bagi Peneliti dan Pengembang Pendidikan

   Hasil pengembangan pembelajaran berbantuan alat peraga SINAPUMA ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan. Peneliti dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif, mengkombinasikan media konkret dengan teknologi digital atau strategi pembelajaran lain, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara lebih maksimal. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penerapan alat peraga terhadap kompetensi akademik dan karakter siswa.

Dengan memperhatikan saran-saran tersebut, diharapkan pembelajaran di kelas V MI Dewi Masyithoh 02 Banyumudal dapat berjalan lebih optimal, interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan kompetensi serta karakter siswa secara menyeluruh. Penerapan pembelajaran berbantuan alat peraga SINAPUMA dapat menjadi model inovatif yang berkelanjutan, mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional, serta memberikan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna bagi seluruh peserta didik.